

DAMPAK MEDIA SOSIAL PADA PENGGUNAAN BAHASA DI KALANGAN REMAJA

Wahyudin Ahmadi¹, Ageng Cherya Fara Syarifudin², Wardah Khoirunnisa³
majnunahmadi@gmail.com¹, agengfarah@gmail.com², wardahannisa17@gmail.com³
Universitas Pancasakti

ABSTRAK

Abstrak: Teknologi saat ini berkembang sangat pesat, khususnya internet yang dikenal dengan istilah jejaring sosial. Seperti menghilangkan jarak, ruang dan waktu serta bisa terhubung dengan siapapun dan kapanpun. Media sosial juga mempunyai banyak dampak, baik positif maupun negatif. Pengguna media sosial sebagian besar adalah remaja dan anak-anak yang masih memerlukan pengawasan sehingga dampak besarnya ditujukan kepada mereka. Media sosial mempunyai dampak dan manfaat yang positif dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, misalnya mempermudah dalam berkomunikasi, mencari dan mengakses informasi, menjalin relasi, menambah teman dan lain sebagainya, namun di sisi lain media sosial juga mempunyai dampak negatif. pada anak-anak dan masyarakat. Remaja menyukai perubahan sikap yang ditunjukkan setelah mereka kecanduan jejaring sosial, seperti menjadi malas karena terlalu asyik dengan jejaring sosialnya, juga lupa akan kewajibannya sebagai pelajar.

Kata Kunci: Jejaring social, Media social, Remaja.

PENDAHULUAN

Media sosial adalah media online, penggunaannya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan membuat jejaring sosial. Jejaring sosial adalah bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh orang-orang di seluruh dunia. Seiring semakin majunya teknologi internet dan telepon seluler, media sosial juga berkembang pesat. Kini misalnya, mengakses Facebook atau Twitter bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan ponsel. Kecepatan masyarakat dalam mengakses media sosial telah mengakibatkan fenomena besar dalam arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, namun juga di Indonesia. Karena kecepatannya, media sosial juga mulai terlihat menggantikan peran media massa konvensional dalam menyebarkan berita.

Saat ini media sosial sedang menarik banyak perhatian, media sosial mengajak siapapun untuk turut serta memberikan masukan, komentar dan informasi secara terbuka dan tanpa batas. Apalagi bagi remaja, media sosial sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, TikTok dan lain-lain membuat penggunaannya seakan-akan dapat menghilangkan ruang dan waktu, penggunaannya dapat dengan mudah dan cepat membentuk jaringan dan kontak. Media sosial juga mempunyai dampak positif dan negatif.

Dampak positif dari perkembangan media sosial ini adalah mempermudah dalam berkomunikasi, mencari dan mengakses informasi dengan mudah, membina relasi, menambah teman dan lain sebagainya. Sri Rumini & Siti Sundari, Zakiah Darajat, dan Santrock memaparkan bahwa masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa dengan rentang usia antara 12-22 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pendewasaan, baik pematangan jasmani maupun kematangan mental. Secara psikologis, tak sedikit juga yang membeli di media sosial. Oleh karena itu remaja memerlukan pengawasan orang tua, karena media sosial juga memberikan dampak negatif seperti kecanduan, juga dapat membuat remaja menjadi malas karena terlalu sibuk, dan juga

dapat membuat remaja melupakan kewajiban seorang siswa yaitu belajar. Masyarakat harus bisa membatasi diri dalam penggunaan media sosial, orang tua perlu meningkatkan pengetahuan dan pengawasan terhadap anaknya dan agar remaja dapat mengontrol dirinya harus sering diberikan ilmu agar tidak terjerumus di kemudian hari.

Masa remaja jelas menunjukkan sifat transisi yang dialami anak. Masa remaja merupakan masa transisi karena pada masa ini seseorang telah meninggalkan masa kanak-kanaknya namun belum memasuki masa dewasa. Kelompok remaja hiperaktif di media sosial ini juga memposting aktivitas sehari-hari yang terkesan menggambarkan kehidupan yang mereka jalani, berusaha mengikuti perkembangan zaman. Namun, apa yang mereka unggah di media sosial tidak selalu mencerminkan keadaan mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja memposting sisi kehidupannya yang penuh dengan keceriaan, tidak jarang kenyataannya justru sebaliknya atau mereka merasa kesepian.

Kementerian Komunikasi dan Informatika menyebutkan, mereka menemukan 98 persen anak-anak dan remaja mengetahui tentang internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet. Bahkan anak di bawah umur pun kini bisa menggunakan internet. Perubahan pada remaja terutama terlihat pada budaya, perubahan tersebut dapat berupa serangkaian perubahan perilaku yang mudah dilakukan, misalnya dalam cara berbicara atau berkomunikasi, berpakaian, makan, dan memasuki identitas budaya seseorang. Mereka seolah-olah melupakan budaya sendiri, dan lebih memilih menerapkan budaya asing dalam kehidupannya. Perubahan pada individu sangat dipengaruhi oleh aktivitas yang dilakukan dan bergantung pada pilihan individu dalam berperilaku.

Hal ini terlihat dari gejala yang tampak dalam kehidupan sehari-hari generasi muda saat ini, mulai dari cara berpakaian remaja kita yang banyak dan meniru budaya barat. Mereka mengenakan pakaian yang minim bahan dimana memperlihatkan bagian tubuh yang tidak boleh terlihat. Padahal cara berpakaian seperti ini jelas tidak sesuai dengan budaya kita. Gaya rambut yang diwarnai juga mengikuti budaya barat. Dengan adanya penelitian ini harapannya bagi para remaja Indonesia adalah mereka dapat mengontrol kesehariannya dalam menggunakan media sosial, juga dapat mengetahui dampak apa saja yang diterimanya jika menggunakan media sosial, dapat menggunakan media sosial dengan bijak, dan orang tua juga dapat membimbing anaknya dalam menggunakan media sosial. dia. media sosial akan lebih bijak dan tidak berlebihan di masa depan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metodologi literature review dengan fokus penulisan pada teknik dari berbagai jurnal ujian publik dan internasional melalui kumpulan data Peneliti Google. Dalam audit penulisan ini juga digunakan metode pemeriksaan isi, artinya merangkum informasi yang diperoleh dengan atribut yang berbeda-beda secara tidak memihak dan efisien. penilaian dalam observasi yaitu dengan memberi gambar Binatang pada lembar observasi. gambar Binatang tersebut akan di konversikan kedalam angka, dan angka tersebut yang akan diolah menjadi data yang masak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Michael Cross (2013) - Hiburan online adalah istilah yang menggambarkan berbagai inovasi yang digunakan untuk mengikat individu ke dalam upaya terkoordinasi, memperdagangkan data, dan berkolaborasi melalui konten pesan elektronik. Karena web terus berkembang, berbagai kemajuan dan sorotan yang dapat diakses oleh klien terus berkembang. Hal ini menjadikan hiburan berbasis web lebih sebagai hipernim daripada referensi khusus untuk tujuan atau rencana yang berbeda. Menurut Caleb T. Carr dan Rebecca A. Hayes (2015), media sosial adalah jenis media berbasis internet yang

memberikan kesempatan kepada penggunanya untuk berinteraksi dan menampilkan dirinya, baik secara langsung maupun secara lateral, dengan khalayak yang besar atau tidak. Hal ini mendorong nilai konten buatan pengguna dan cara orang memandang interaksi dengan orang lain.

Hurlock (1992) mengatakan pra-dewasa berasal dari kata latin youth yang berarti berkembang atau berkembang menjadi dewasa. Istilah pemuda mempunyai arti yang lebih luas yang mencakup perkembangan mental, dekat dengan rumah, sosial dan aktual. Santrock - Pra-dewasa dicirikan sebagai periode formatif sesaat antara remaja dan dewasa yang mencakup perubahan alami, mental, dan mendalam. Soetjiningsih (2004) Yang dimaksud dengan ketidakdewasaan adalah rentang waktu kemajuan antara remaja dan dewasa, yang dimulai pada saat terjadinya perkembangan seksual, khususnya usia 11 atau 12 tahun hingga 20 tahun. Dalam Pedoman Kesejahteraan Pendeta Republik Indonesia nomor 25 tahun 2014, remaja adalah seseorang dalam rentang usia 10-18 tahun. Sedangkan sesuai dengan identitas remaja, individu berada pada rentang usia 10-19 tahun. Pada tahun 1974, WHO memberikan pemahaman yang lebih teoritis mengenai generasi muda, yang mencakup tiga ukuran, yaitu organik, mental dan finansial. Oleh karena itu, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendefinisikan remaja sebagai usia antara 10 dan 20 tahun. Rentang usia ini dibagi menjadi dua bagian: remaja awal (usia 10 hingga 14 tahun) dan remaja akhir (usia 15 hingga 20 tahun). Selain itu, masa remaja ditandai dengan perubahan fisik dan psikis.

Dampak dari komunikasi informal lokal mungkin lebih banyak dirasakan oleh kalangan muda, mengingat sebagian besar klien komunikasi personal adalah remaja muda. Karena sangat mudah untuk berubah menjadi individu dari situs komunikasi interpersonal jarak jauh. Tidak butuh waktu lama untuk berubah menjadi kecenderungan untuk mengakses dan membuka tujuan komunikasi informal tersebut, dan terhubung secara laten di sana. Oleh karena itu, klien, dalam hal ini pelajar, dapat melupakan waktu karena mereka begitu terpesona dengan latihan mereka di internet sehingga mereka lupa akan komitmen mereka sebagai pelajar.

Klien organisasi informal mengakui bahwa waktu peninjauan mereka telah terbuang sia-sia. Siswa yang terlibat dalam aktivitas jejaring sosial online kehilangan antara 1 dan 5 jam dan 11 hingga 15 jam waktu belajar per minggu. Pada tahun 2009, Afiliasi Pemasok Akses Jaringan Indonesia menyatakan bahwa klien web di Indonesia diperkirakan mencapai 25 juta. Titik tengah pembangunan tahunan adalah 25%. Riset Nielsen juga menemukan bahwa pengguna Facebook pada tahun 2009 di Indonesia meningkat sebesar 700% dibandingkan tahun 2008. Sementara itu, pada periode yang sama, pengguna Twitter pada tahun 2009 meningkat sebesar 3.700 persen. Sebagian besar pengguna berusia antara 15 dan 39 tahun. Hal ini menunjukkan fakta yang benar-benar menegaskan bahwa klien situs komunikasi informal jarak jauh adalah remaja muda.

Kita dapat melihat dampak positif dari hiburan virtual bagi remaja, khususnya mereka dapat memperluas pergaulan dengan teman-temannya, karena melalui hiburan online, remaja menjadi lebih mudah untuk berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia. Meski sebagian besar dari mereka belum pernah bertemu langsung. Mereka juga dapat terinspirasi untuk belajar bagaimana mengembangkan diri melalui teman-teman yang mereka temui secara online, karena mereka bekerja sama dan menerima kritik dari satu sama lain. Mereka juga menjadi lebih ramah, peduli, dan berempati berkat jejaring sosial. Misalnya, fokus ketika hari ulang tahun pasangannya, mengomentari foto, rekaman, dan status pasangannya, menjaga hubungan baik meski tidak bisa bertemu secara langsung.

Namun, jika seorang siswa terlalu aktif di media sosial, biasanya konsentrasinya akan terganggu dan akibatnya motivasi belajarnya akan berkurang. Mereka juga menjadi lesu dalam mencari cara untuk menyampaikan dalam kenyataan. Tingkat pemahaman

bahasa akhirnya menjadi kacau. Di mana generasi muda banyak bersosialisasi di internet. Anak-anak dan remaja akan menjadi lebih egois akibat adanya situs jejaring sosial. Mereka menjadi kurang mendapat informasi tentang iklim di sekitar mereka, karena mereka menginvestasikan sebagian besar energi mereka di web. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya simpati pada kenyataan.

Untuk remaja dan remaja, tidak ada pedoman ejaan dan bahasa di media komunikasi informal. Hal ini membuat semakin sulit bagi mereka untuk memisahkan antara penyampaian komunikasi langsung di tempat dan di dunia nyata. Tempat komunikasi informal merupakan lahan subur bagi para pemburu untuk melakukan pelanggaran. Kita tidak akan pernah tahu apakah seseorang yang baru kita temui di internet menggunakan kepribadian aslinya atau tidak. Meningkatnya prevalensi misrepresentasi, fitnah/penyalahgunaan, tindakan salah dalam menangkap remaja putri, perjudian online dan pelanggaran lainnya yang sangat umum terjadi akhir-akhir ini. Pelanggar hukum memanfaatkan hiburan online sebagai instrumen untuk mendapatkan korban. Dapat beralasan bahwa perubahan sosial terjadi karena adanya keterbukaan atau penyesuaian baru di mata masyarakat, salah satunya adalah penyesuaian terhadap inovasi yang semakin berkembang, sehingga menjadikan hadirnya hiburan online dalam kehidupan individu, khususnya individu remaja. Perkembangan yang terjadi pada siswa ini meliputi: gaya komunikasi atau interaksi, bahasa, mode, dan lain-lain, yang semuanya berdampak pada rutinitas rutin anak-anak ini.

1. Gaya komunikasi: Dahulu jika kita ingin berdiskusi atau sekedar bercerita, kita sangat menginginkan kesempatan untuk bertemu satu sama lain, namun setelah hadirnya hiburan virtual, kita dapat saling berbincang secara utam melalui highlight kunjungan melalui online. hiburan seperti BBM, line, WA, dan lain-lain. . Banyak anak muda yang mengaku suka bersosialisasi melalui hiburan virtual karena bisa menghemat waktu tanpa harus bertemu secara dekat dan personal. Jadi implikasinya, hal ini telah mengubah cara kita dalam menyampaikan dan bergaul.
2. Perubahan bahasa: meskipun kita sebenarnya berbicara bahasa Indonesia dalam rutinitas sehari-hari, kita tidak bisa menghindari penggunaan dialek yang tidak diketahui saat bermain melalui hiburan online. Misalnya, mereka mentransfer sebuah foto tetapi membuat deskripsi foto tersebut dalam bahasa Inggris. Mereka sangat diharapkan untuk menggunakan bahasa Inggris saat berbaur. Karena bahasa Inggris adalah bahasa internasional, dan menurut anak muda masa kini mereka akan terlihat keren/keren jika menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, hiburan virtual juga telah melahirkan dialek-dialek aneh yang disebut dialek “alay”, misalnya jiwa menjadi “cemungud, dll. Karena faktor ekologi dan globalisasi, setiap generasi muda khususnya di kota Surakarta, untuk sebagian besar tidak memahami bahasa Jawa Kromo atau Kromo Inggil, bagi mereka tingkatan bahasa tersebut sudah sulit dilihat saat ini. Tanpa disadari, hal-hal tersebut terjadi karena dampak dari hiburan berbasis web dan arus globalisasi yang sedang berlangsung.
3. Perubahan gaya pergaulan: Remaja menyadari bahwa mereka dapat memperluas wawasan dan memperdalam persahabatan dan hubungan dengan memanfaatkan internet. Mereka mengakui bahwa tanpa bertemu secara dekat dan personal serta mengenal satu sama lain secara langsung, mereka bisa akrab dengan siapa saja dari mana saja dan bisa bertemu teman baru di akun hiburan virtual mereka. Namun tetap harus berhati-hati karena saat ini banyak sekali kejahatan yang terjadi di internet, banyak orang yang menjadi korban pembunuhan, penembakan dan pelanggaran lainnya karena mengenal orang lain melalui hiburan berbasis web. Tentunya hal ini menjadi kekhawatiran bagi kita semua sehingga kita harus lebih berhati-hati agar tidak mudah

- percaya dengan orang-orang yang baru kita temui melalui hiburan online.
4. Perubahan fashion: Ada beberapa dari mereka yang menata rambutnya dengan warna berbeda-beda mengikuti budaya barat dimana sebagian besar orang di sana memiliki rambut terang. Bahkan boleh dibilang berbusana publik, mengikuti gaya Korea yang sangat digandrungi anak muda masa kini dan mengikuti gaya simbol KPOP mereka. Jadi sangat sedikit generasi muda yang perlu menyelamatkan cara hidup negara dengan mengenakan pakaian sopan yang sesuai dengan karakter negara. Bahkan banyak remaja yang juga merasa terhina jika memakai pakaian pergaulan kita, misalnya saja “Batik”, dalam keseharian banyak anak muda yang lebih memilih untuk tidak memakai batik karena dianggap ketinggalan jaman, padahal batik merupakan ciri khas negara Indonesia.
 5. Perubahan dalam kebiasaan: Dengan kemajuan hiburan berbasis web saat ini, individu dapat berdiskusi serta melakukan pertukaran perdagangan, sehingga hal ini menyebabkan perubahan dalam pertukaran. Dahulu orang yang ingin mencari pakaian atau sepatu harus pergi ke toko/toko terlebih dahulu, namun saat ini hanya dengan hiburan virtual saja orang dapat membeli barang. Remaja mengaku suka berbelanja online karena barang yang dibelinya terkadang tidak dijual di toko atau mall, padahal dengan berbelanja online jika tidak hati-hati kita bisa menjadi korban pungli. atau dalam beberapa kasus produk yang diminta tidak setara dengan produk. dikirim oleh pedagang. Kemampuan mencari informasi dengan mudah tanpa harus membaca buku, koran, atau majalah adalah manfaat lain dari internet dan media sosial. Bahkan mereka mengaku terkadang bisa menyelesaikan suatu tugas dengan bantuan media sosial. Hal-hal ini secara tidak langsung telah mengalami kemajuan dengan contoh kecenderungan generasi muda masa kini.

Begitu banyak perubahan-perubahan yang terjadi akibat dari media sosial, tidak dipungkiri bahwa media sosial sudah menjadi bagian dari hidup remaja tidak terkecuali remaja di Surakarta. Perubahan-perubahan yang juga didukung oleh kecanggihan teknologi serta perubahan zaman di era globalisasi ini.

KESIMPULAN

Kehidupan kita selalu dipengaruhi dan diubah oleh teknologi baru, seperti jejaring sosial, yang saat ini semakin populer dengan pesat. Remaja mungkin lebih terpengaruh oleh dampak situs jejaring sosial karena sebagian besar dari mereka menggunakannya. adalah anak-anak muda. Selain banyak manfaat yang diperoleh, misalnya kemudahan dalam berkorespondensi, pertukaran data yang cepat, media publikasi yang bebas, berkembangnya asosiasi dan organisasi bisnis serta menambah mitra, juga mempunyai akibat buruk, misalnya ketergantungan karena kecenderungan untuk menjangkau dan membuka tempat komunikasi langsung, tidak bisa mengendalikan diri, menantang untuk berkolaborasi dalam dunia nyata, mereka akan lebih kekanak-kanakan. Mereka menjadi kurang informasi tentang iklim di sekitar mereka, karena mereka menginvestasikan sebagian besar energi mereka di internet dan mereka juga akan lupa tugas utama mereka dalam belajar. Semua pihak, baik pemerintah, masyarakat, dan media perlu merasakan rasa memiliki dalam menghadapi kesulitan kesederhanaan hidup yang dihadirkan oleh web mulai saat ini. Karena ini akan berdampak pada perkembangan zaman yang tak tertandingi mulai saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, N. I., & Nurcahyono, O. (2018). Digitalisasi Pasar Tradisional: Perspektif Teori Perubahan Sosial. *Jurnal Analisa Sosiologi*
- Astuti, A. P., & Rps, A. N. (2018). Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja. *Jurnal*

- Analisa Sosiologi,
- Hurlock, B. Elizabeth. 1980. DEVELOPMENTPSYCHOLOGY (A Little-Span Approach), Fifth Edition. Mc Graw-Hill, Inc.
- Jurnal alcianno G. Mitra manajemen 33-38 (2020)
- Jurnal Analisa Sosiologi April 2016, 5(1): 28-37
- Mulyono, F. (2021). Dampak Media Sosial Bagi Remaja. Jurnal Simki Economic, 4(1), 57-65.
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi dan Kehidupan Masyarakat. Jurnal Analisa Sosiologi, 3(1)